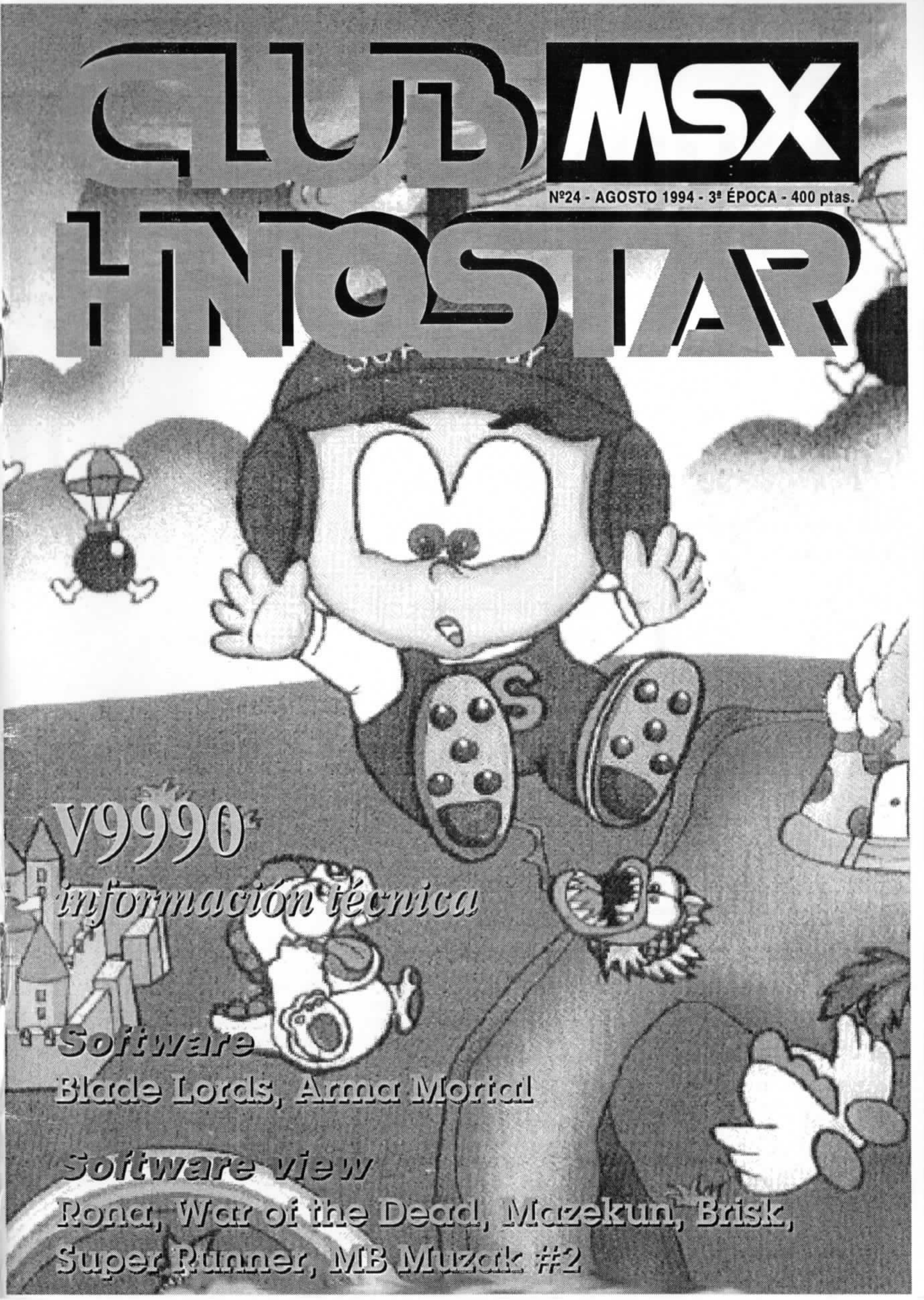
CLUB HNOSTAR MSX

Nº24 - AGOSTO 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.



V9990
información técnica

Software
Blade Lords, Arma Mortal

Software view
Rona, War of the Dead, Mazekun, Brisk, Super Runner, MB Muzak #2

Sumario

REVISTA Nº24 3ª ÉPOCA AGOSTO 1994

10

Secciones

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Santiago Herrero, José A. Gutiérrez, Oscar Sojo, Francisco Escrig, Juan Modesto del Río, Juan Fdo. Molano, A. Manuel Varela Gallego, Jesús Gómez Limón, Gabriel González, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Henk Moesker, Alex Wulms

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA ☎(981) 80 72 93

Depósito Legal: C-949/94

Artículos

V9990

Información técnica detallada de este revolucionario chip, muy pronto disponible

Software

Mundo MSX

Continuamos hablando sobre la compañía ByteBusters. El juego del mes: Double Dragon

Software

Comentamos Blade Lords, lo último de Parallax, y Arma Mortal, un juego español

Noticias

Noticias

Las últimas noticias, resaltando la importación de juegos de Stichting Sunrise

The Hnostar News

Como siempre las interesantes noticias relacionadas con los nuevos proyectos del Club.

DISCO DEL MES

Ingenio (II)



Y además...

- **CINE MSX** (animaciones en MSX)
- **LIGA 93-94**
- **Listados Turbo Pascal**

EDITORIAL

El verano ya se está terminando y muchos de vosotros os enganchéis de nuevo a la rutina. Aún bueno que tenemos el MSX, que si no, a ver qué íbamos a hacer...

Nosotros, como siempre, seguimos en la brecha superándonos día a día y mes a mes. Esta vez, si echáis un vistazo a la contraportada lo veréis, iniciamos un nuevo e interesante proyecto: la importación y distribución en España de los productos del conocido grupo holandés Stichting Sunrise. Desde ahora ya podréis conseguir mes a mes sus novedades sin tener que escribir a Holanda y sin preocupaciones; más cómodo imposible: te coges la revista de cada mes, te lees las últimas novedades, haces el pedido, y en pocos días a disfrutar del buen soft, 100% europeo.

Aprovechamos para animaros a que apoyéis a estos grupos comprando soft original porque de otra forma el sistema acabará por hundirse. Y, por supuesto, no os olvidéis del software nacional: Arma Mortal es lo último de Majara Soft y pronto estará disponible (quizás cuando os llegue la revista ya lo esté) y de su distribución se encargará el Club.

Pasando a otro tema, este mes no hemos incluido ninguna demo holandesa en el disco, sin embargo publicamos la segunda parte (hay un total de tres) del interesante Ingenio, además de Cine MSX, un conjunto de animaciones creadas en Screen 5. Para terminar, el programa LIGA 93-94, con todos los resultados y gráficas de los resultados de la pasada temporada.

Esto es todo por el momento. Os esperamos en el próximo número (con el que cumpliremos 5 años del Club) que posiblemente sea especial (aunque el precio será el mismo) y entre otras cosas incluiremos las primeras impresiones sobre el Graphics 9000 y el Moonsound.

La redacción

CURSO DE TURBO PASCAL

10º PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Registros variantes

La sintaxis de un registro también permite una parte variable,es decir, estructuras de registro alternativas que permiten que algunos campos del registro se compongan de un número y tipos de componentes distintos, que suelen depender del valor de un campo etiqueta.

Para crear un registro variante necesitamos la ayuda de la sentencia CASE.

Una parte variante consiste en un campo etiqueta de un tipo definido anteriormente, cuyos valores determinan la parte variante, seguido de las etiquetas que corresponden a cada valor posible del campo etiqueta. Cada etiqueta precede una lista de campos que define el tipo de la variable que corresponde a la etiqueta. Todo esto se ve mucho mejor con un ejemplo.

Suponiendo la existencia de los campos NOMBRE y FECHA, el registro siguiente permite que el campo CIUDADANIA tenga diferentes estructuras dependiendo de si el valor del campo es NATIVO o EXTRANJERO:

```
TYPE
ORIGEN=(NATIVO,EXTRANJERO);
PERSONA=RECORD
  NombrePersona:NOMBRE;
  FechaNacimiento:FECHA;
  CASE CIUDADANIA:ORIGEN OF
  NATIVO:(LugarNac:NOMBRE);
  EXTRANJERO:(PaisdeOrigen:NOMBRE;
        FechaLlegado:FECHA;
        PermisoHasta:FECHA;
        PuertodeEntrada:NOMBRE;)
   END;
```

El campo etiqueta del registro variante es un campo que puede ser elegido y actualizado como cualquier otro campo. Por lo tanto, si PASAJERO es una variable de tipo PERSONA, serán correctas sentencias como:

```
PASAJERO.CIUDADANIA:=NATIVO;
 WITH PASAJERO DO
     IF CIUDADANIA=EXTRANJERO
THEN WRITELN(APELLIDO);
```

A continuación os mostramos unos ejemplos del uso de los registros variantes. La parte fija de un registro, es decir,la parte que contiene los campos comunes, debe preceder siempre a la parte variante. Un registro puede tener sólo una parte variante. En una variante, hay que poner siempre los paréntesis,aunque no contengan nada.

En el suplemento en disco se encuentra el programa ANILLADO.PAS en el cual tenéis un ejemplo más de utilización de los registros variantes. Este programa "serviría" para llevar el control del anillado de aves que se observan en una zona,utilizando los registros variantes para diferenciar entre aves migratorias y aves no migratorias.

Además,en el disco de este mes incluimos los programas CLIENTES.PAS y PRINT.COM que la vez pasada no estaban, y los ejemplos de este mes.

Hemos llegado al final de esta entrega, si tenéis alguna duda o sugerencia escribir al club.

Antes de terminar, una curiosidad...

¿Cuáles son los equivalentes de PEEK *y* POKE *en Turbo Pascal?*

Para leer y escribir en la memoria del ordenador en T.P. disponemos de una sola sentencia, ésta es: **MEM[dirección]**. Así, para leer una determinada posición de memoria podemos hacer lo siguiente:

```
A:=MEM[$8D34];
        {en BASIC: A=PEEK (&H8D34)}
```

Y para escribir un dato en una posición de memoria, haremos:

```
MEM[$A000]:=B;    {B es una variable tipo byte, en BASIC: POKE &HA000,B}

MEM[$812C]:=128;
```

En el próximo número explicaremos el manejo de funciones de disco desde T.P.

```
PROGRAM REGISTRO_VARIANTE;
TYPE
  TIPOVEHICULO=(COCHE,BARCO,AVION);
  VEHICULOREG=RECORD
              NUMEROIDEN:INTEGER;
              PRECIO:REAL;
              PESO:REAL;
              CASE CLASE:TIPOVEHICULO OF
                  COCHE:(KMLITRO:INTEGER;AIRBAG:BOOLEAN);
                  BARCO:(DESPLAZAMIENTO:REAL;LONGITUD:INTEGER;);
                  AVION:(MOTORES:BYTE;ASIENTOS:INTEGER;);
             END;
VAR
  VEHICULO:VEHICULOREG;
BEGIN
  VEHICULO.NUMEROIDEN:=123;
  VEHICULO.PRECIO:=9900;
  VEHICULO.PESO:=1200;
  VEHICULO.CLASE:=COCHE;
  VEHICULO.KMLITRO:=151;
  VEHICULO.AIRBAG:=FALSE;
WITH VEHICULO DO
  BEGIN
    CASE CLASE OF
      COCHE:BEGIN
            WRITELN('KILOMETROS POR LITRO:',KMLITRO);
            WRITELN('AIRBAG:',AIRBAG);
           END;
      BARCO:BEGIN
            WRITELN('DESPLAZAMIENTO:',DESPLAZAMIENTO);
            WRITELN('LONGITUD:',LONGITUD);
           END;
      AVION:BEGIN
            WRITELN('NUMERO DE MOTORES:',MOTORES);
            WRITELN('ASIENTOS:',ASIENTOS);
           END;
    END;
  END;
END.
NUMERO DE MOTORES:',MOTORES);
            WRITELN('ASIENTOS:',ASIENTOS);
```

```
PROGRAM EJEMPLO_REGISTROS;
TYPE
  REC=RECORD
       A:STRING[20];
       B:INTEGER;
       X:REAL;
     END;
VAR
  REC1,REC2:REC;
  REC3:RECORD
       A:STRING[20];
       R1,R2:REAL;
     END;
BEGIN
  WITH REC1 DO
   BEGIN
     A:='CLUB HNOSTAR';
     X:=123.23;
   END;
  REC2:=REC1;
  REC2.B:=111;
  WITH REC3 DO
   BEGIN
     A:='MSX';
     R1:=20.24;
     R2:=10.87;
   END;
  WITH REC3,REC1 DO
   BEGIN
     A:=A; {REFERENCIA AMBIGUA}
     X:=R1*R2;
   END;
  WITH REC1 DO
   BEGIN
     WRITELN(A);
     WRITELN(REC2.B); {<--}
     WRITELN(X);
   END;
END..
```

◄ **Fig.3.** *Por un error publicamos esta figura en el nº 22 cuando correspondía a este.*

V9990 *Información técnica (II)*

De nuevo os ofrecemos más información sobre este revolucionario chip. Agradecemos la ayuda del grupo *MSX-Händlergemeinschaft* por la información recibida.

A grandes rasgos, el V9990 es un procesador de video (VDP) con una serie de características: alta velocidad en funciones de animación y dibujado, proporciona varios modos de pantalla (*screens*) que pueden ser utilizados para juegos, audiovisuales, ... y todo tipo de propósitos. También, como un monitor, soporta varios formatos de visualización, como la señal de TV, CRT para ordenadores personales o paneles de cristal líquido.

CARACTERÍSTICAS

<Game Specifications>

Para este tipo hay 2 modos de visualización disponibles, que son los siguientes:
- P1 (resolución de 256x212, 2 *screens*)
- P2 (resolución de 512x212)

Se han mejorado enormemente algunas funciones, como en el caso de los *sprites* o una potente función que permite un scroll omnidireccional de 2 pantallas independientes.

<AV Specifications>

Para este tipo hay 4 clases de pantallas (mapa de bits) disponibles (visualizables en PAL o NTSC).
- B1 (resolución de 256x212)
- B2 (resolución de 384x240)
- B3 (resolución de 512x212)
- B4 (resolución de 768x240)

Algunas características...
- Capaz de duplicar la resolución en dirección vertical usando el modo entrelazado.
- Capaz de mostar hasta 32.768 colores/punto.
- Paleta de color incorporada (64 colores seleccionados de los 32.768 colores).
- Scroll suave omnidireccional.
- Posibilidad de superimposición y digitalización.

<OA Specifications>

Para este tipo tenemos los dos siguientes modos, que pueden ser mostrados en monitores de alta resolución:

- B5 (resolución de 640x400)
- B6 (resolución de 640x480)

Las características vienen a ser las mismas que en los modos anteriores, si bien en este caso:

- Pueden mostrarse hasta 16 colores/punto (seleccionables de los 32.768 dependiendo de la paleta de color).
- También es posible usar un scroll liso omnidireccional.
- Soporta el hardware de alta velocidad para los comandos de dibujo tal como *screen transfer*, desarrollo de fuente de color y línea.

<OTROS>

- Convertidor DA incorporado.
- Salida RGB lineal.
- Es posible la conexión directa de CG ROM así como KANJI ROM.
- VRAM utilizable:

64K x 4
128K x 8
256K x 4
Dual port DRAM (el tiempo de acceso es de 120nS, pero de 100nS en el modo B6)

- Como capacidad de VRAM son posibles las siguientes configuraciones: 128Kb, 256Kb y 512Kb.
- Acceso directo de CPU a VRAM (bus de 16 bits)
- Posibilidad de uso del panel LCD .

PATTERN DISPLAY MODE

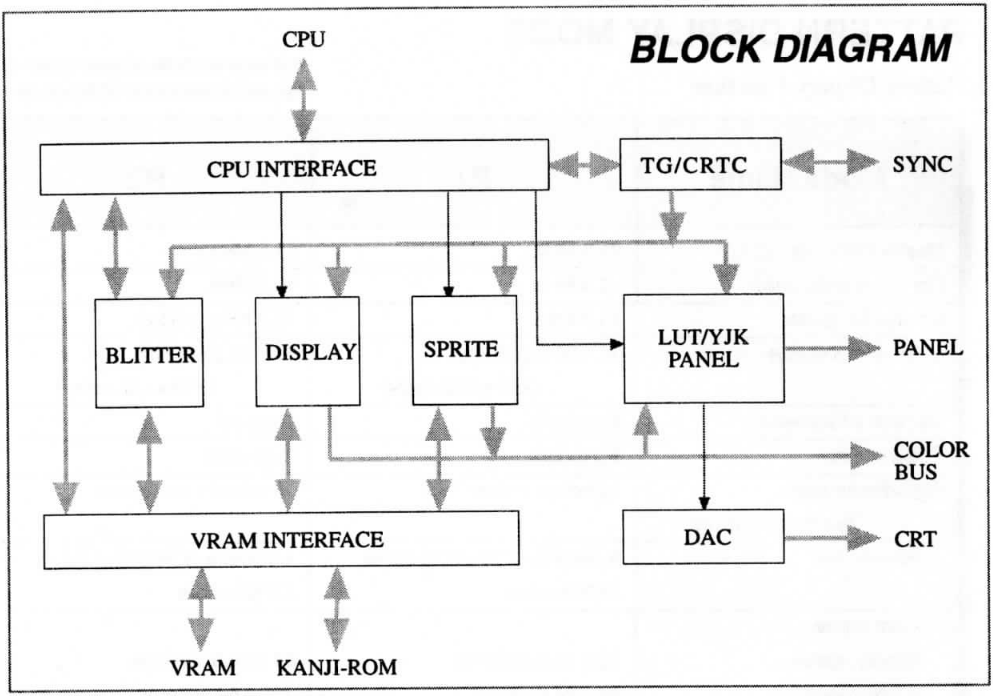
Pattern Display Function

** All items except No. of pattern generators are irrelevant to the VRAM capacity*

Mode Name	P1	P2
Master clock frecuency	21.5 MHz.	21.5 MHz.
Dot clock frecuency	5.4 MHz.	10.7 MHz.
Horizontal cycle	15.7 KHz.	15.7 KHz. (NTSC)
Display resolution	32 x 26.5 patterns (256 x 212 doots)	64 x 26.5 patterns (512 x 212 dots)
Number of screens	2 screens	1 screen
Pattern size	8 x 8 dots	8 x 8 dots
Simultaneously displayed colours	15 colors + clear color	15 colors + clear color
Color palette	4 palettes of 16 colors out of 32768 colors	4 palettes of 16 colors out of 32768 colors
Pattern name		
Display space	32 x 26.5 patterns	64 x 26.5 patterns
Image space	64 x 64 patterns	128 x 64 patterns
Number of selected patterns	16384 patterns (Max.)	16384 patterns (Max.)
Pattern generator	2 screens independently 1535 units (VRAM 128 Kbyte) 3583 units (VRAM 256 Kbyte) 7679 units (VRAM 512 Kbyte)	 3071 units (VRAM 128 Kbyte) 7167 units (VRAM 256 Kbyte) 15359 units (VRAM 512 Kbyte)

Función de visualización de Sprite

- Tamaño:	16x16 puntos
- Límite de sprites en pantalla	125 en pantalla
	16 en una línea
- Colores visualizados	15 colores + *clear color* (por cada punto)
	La paleta puede ser seleccionada para cada *sprite* (una paleta seleccionable de 4)
- Especificación de prioridades	La prioridad entre el *sprite* y el diseño de la pantalla puede ser seleccionada para cada *sprite*. El número de orden del *sprite* es usado para establecer el orden de prioridad entre *sprites*.
- *Pattern* (diseño)	Seleccionable de entre 256 *patterns* Los generadores de *patterns* son utilizados generalmente con el diseño (*pattern)* de la pantalla (la dirección base deberá ser especificada en el registro R#25)

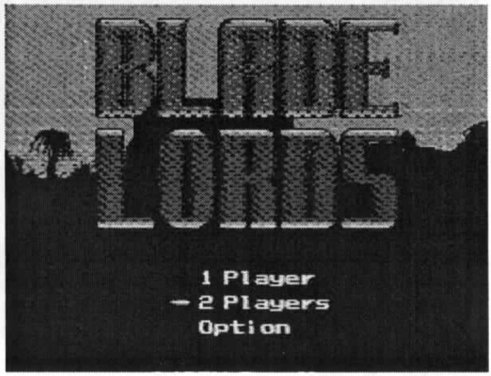


Color visualizado (sistema de conversión RGB)

	PLTM (R#13)	*Sistema de conversión RGB*	*Número de colores en pantalla*
16 bit/punto	0	RGB Directo (YS:1 bit, G:5 bit, R:5 bit, B:5 bit)	32768 colores
8 bit/punto	0	Colores paleta	64 colores de 32768
	1	RGB directo (G:3 bit, R:3 bit, B:2 bit)	256 colores
	2	YJK Decoder	19268 colores
	3	YUV Decoder	19268 colores
4 bit/punto	0	Color paleta	16 colores de 32768
2 bit/punto	0	Color paleta	4 colores de 32768

BLADE LORDS

CASA: Parallax
FORMATO: 1 DD
MUSICA: MSX-MUSIC (FM)
TIPO: Plataformas
SISTEMA: MSX2 & Turbo R (R800)



De nuevo tenemos ante nosotros un programa holandés. Esta vez de la ya conocida Parallax (*Black Cyclon, Magnar y Arc*). Su título: *Blade Lords.*

Se trata de un juego al estilo *Bubble Bobble* pero con unos gráficos mejores y más música FM muy buena. Como empieza a ser habitual, esta nueva producción de Parallax también carece de presentación pero no por esto es un juego malo, más bien todo lo contrario.

La historia

Manejamos a dos caballeros de la Edad Media y prodecentes del reino de Agmis. Sin embargo, un malvado brujo llamado Ayraa, desde su castillo de la orcuridad ha enviado una legión de espíritus para conquistar todo el reinado y, además, ha encarcelado mediante magia negra a los dos caballeros.

Afortunadamente, un buen espíritu bajó del cielo y liberó a los dos caballeros. Así pues, deberéis pasar por un total de 6 mundos eliminando a todos los enemigos. Las fases son las siguientes:

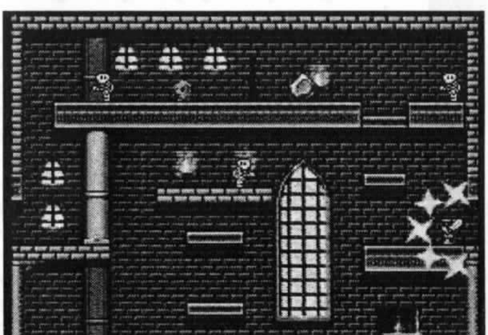
1.El Castillo. Empezamos con una fase fácil (ya veréis más adelante...). Nuestros enemigos serán unos esqueletos y unas peligrosas cabezas fantasmales. Destacar en esta fase la música que para mí es la mejor de todas las fases.

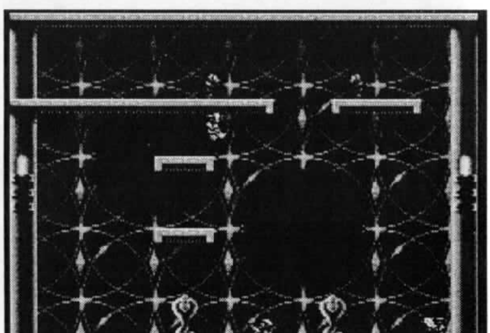
2.El Santuario. Una fase llena de peligrosos fantasmas y unos molestos hombrecillos verdes que pasean a gran velocidad. Esta fase ya es un poco más complicada que la primera, pero sólo un poco.

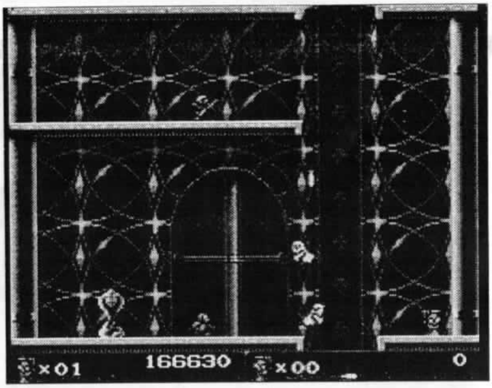
3.Las cuevas subterráneas. Como su nombre indica, nos encontramos en una fase acuática. Los enemigos van desde peligrosos tiburones y peces hasta unos pulpos que te disparan tinta si te pones a su alcance. La dificultad empieza a subir...

4.El bosque oscuro. Esta fase, junto a la primera, es una de las más fáciles. Tan sólo destacar como enemigos peligrosos unos molestos pájaros que no paran de bombardear y si te pones a tiro...

5.La defensa futura. De repente vamos a parar al futuro. Sin duda alguna ésta es, junto a la sexta y última fase, la más difícil. Los enemigos más peligrosos son unos rapidísimos enanos rojos y unos inteligentes robots que te detectan aunque estés a







espaldas de ellos.

6.El Castillo de la oscuridad. Difícil fase que se da en las afueras de este castillo. Aquí nos encontraremos con los típicos zombies y, sobre todo, con unas peligrosas nubes que constantemente sueltan chubascos de agua. Destacar también unos peligrosos rayos que caen atraídos por tu armadura...

En total son 70 pantallas ya que cada mundo se compone de 10 pantallas. Y al final de la sexta fase llega la lucha final contra el brujo.

Controles

Una vez ante el menú, encontramos 3 opciones:

1ª)Player 1: Jugar con un sólo caballero
2ª)Player 2: ¡Jugamos a dobles!
3ª)Opción: Sirve para elegir uno o dos botones de fuego en el joystick.

Podemos jugar bien con los cursores o con un joystick. Si elegimos los cursores, las teclas son:

[SHIFT] o [GRAPH] nos sirve para poder lanzar la espada.
[SPACE] nos permite saltar
[CTRL]+[STOP] por si nos quedamos bloqueados en algún sitio.

Para pasar de nivel "tan sólo" hay que acabar con todos los enemigos lanzando la espada contra ellos (se quedarán congelados) y acto seguido saltando sobre ellos.

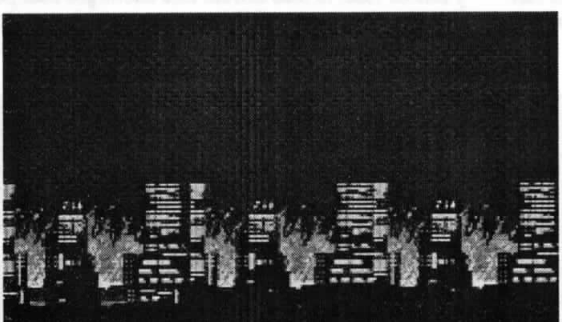
Conforme vayáis acabando con todos los enemigos, irán apareciendo en cualquier lugar de la pantalla una serie de gemas, cristales y brillantes que os darán muchos bonus.

En definitiva, se trata de un gran juego con una enorme adicción (sobre todo si se juega a dobles) y unos buenos gráficos y animaciones, a pesar de que los caballeros son un poco pequeños. Por tanto, si os gustan los juegos de plataformas y sobre todo el Bubble Bobble, este es vuestro juego.

Francisco Escrig

ARMA MORTAL

Enhorabuena a todos los usuarios del MSX, ya que por fin podréis jugar a un adictivo (vosotros mismos) juego que no es un RPG y, además, es nacional.

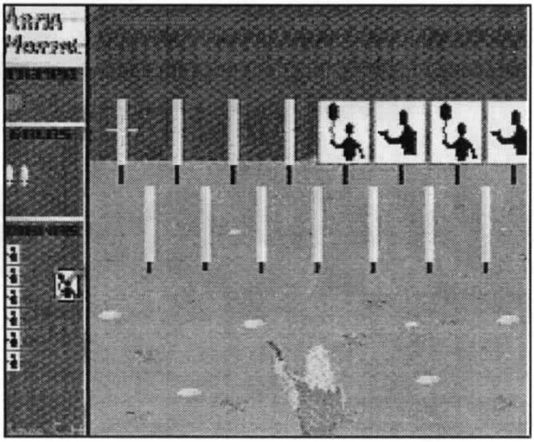


Este programa ha sido realizado por un grupo muy reducido pero que ha puesto muchas ganas y trabajo para que os guste a todos vosotros.

Nosotros no vamos a valorar este programa, ya que problablemente no seríamos objetivos, por esto vamos a dejar que lo hagan directamente los responsables de esta revista y, como no, todo aquel que desee comparar este juego. Aunque el juego todavía no está terminado, creemos que para octubre o noviembre ya estará a la venta.El argumento del juego es el siguiente: En el año 2000 la corrupción política ha llegado a unos extremos insospechados. Las bandas de narcotraficantes dominan las ciudades bajo la protección de políticos corruptos. Una de estas bandas, y la más principal, está dirigida por

un peligroso criminal apodado "Arma Mortal" cuyo curriculum abarca el asesinato de 29 personas, entre ellas a 7 policías, narcotráfico, secuestro, extorsión, sobornos y un largo etcétera. Aunque "Arma Mortal" es el jefe conocido de esta banda, hay rumores de que el verdadero jefe es un gran magnate de las altas esferas que finacia a su banda con dinero negro procedente de muchos negocios ilegales, y que tienen muchos contactos en el mundo de la política.

Para cabar con esta situación, se forma un grupo de policías incorruptible, entrenado para todo tipo de misiones y con carta blanca para actuar y acabar con esta situación. El protagonista de este juego es uno de los mejores agentes de ese grupo.



Adan Manuel Varela Gallego
Jesús Gómez-Limón Escuderos
(MAJARA SOFT)

Software nacional

Acostumbrados estamos, desde hace un par de años, a recibir software holandés (a veces más esperado, incluso, que el japonés) y pocas veces recibimos algo de nuestro país. Esta es una de esas pocas excepciones. Aunque no es la primera vez, claro. Por citar algunos ejemplos, tenemos todos los diskmagazines que salen sino cada mes, cada dos meses, y algún que otro jueguecillo o demo (como las que os presentamos en nuestros Disco Demo).

Este "Arma Mortal" aunque está sin terminar (en el momento de escribir estas líneas), parece que va a ser un gran juego. Lo único a lo que pudimos jugar fue a la primera fase y, por lo visto, y sin música ni nada, podemos afirmar que sus programadores saben lo que hacen. (Por cierto, en el pasado número publicamos una imagen de la fase 3 del juego, en la sección Noticias, pero parece ser que no se trata de tal fase, sino que corresponde a la 2. En este número publicamos nuevas imágenes del juego, de las distintas fases que lo componen.)

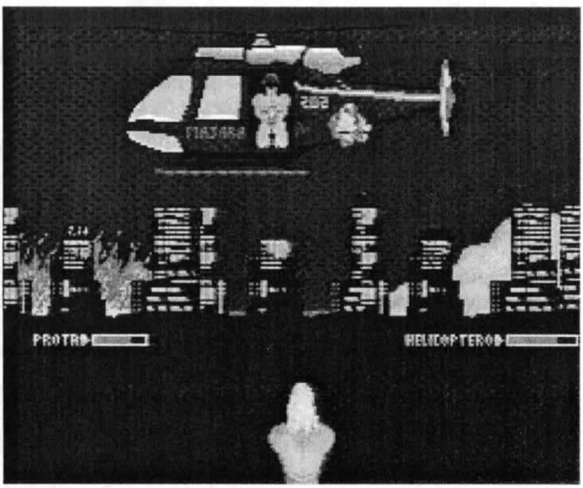
Los gráficos están muy bien hechos, con una gran definición, y el movimiento del personaje está muy bien conseguido.

El planteamiento de esta primera fase es sencillo: manejamos un punto de mira (al estilo del "Operation Wolf") y tenemos que acertar sobre unas dianas y un panel móvil con la silueta de un hombre, en donde tendremos que hacer blanco en la cabeza y corazón. Para todo ello, tenemos balas y tiempo limitados.

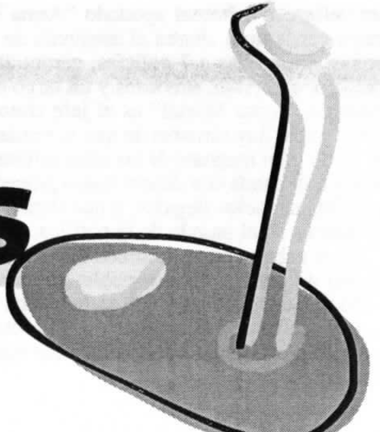
Según nos cuentan los programadores, está preparado para usar con 7 MHz., para acelerarlo, aunque para los ordenadores que no lo tienen funciona perfectamente. Poco más os podemos decir del juego. Sólo que está previsto su lanzameinto ya de inmediato y cuando lo tengamos completo intentaremos realizar un comentario del mismo.

Para terminar, los programadores nos han contado que tienen otro proyecto en mente: un juego basado en el conocido Super Boy (Mario).

Alvaro Tarela



Trucos y Pokes



DAIVA

De la mano de Francisco J. Martos nos llega este truco:

El mes en que aparece (haciendo "Planet Battle") el acceso al sistema estelar nº 30, varía de una partida a otra. Así que, una vez hayas extendido tu área de influencia a todos los demás sistemas, tendrás que ir probando la opción cada mes (del juego, por supuesto) hasta que te sale un mensaje.

ILLUSION CITY

Otro truco de Martos:

Como todos los RPGs de Microcabin, éste también tiene su menú secreto del programador: pulsa el disparo secundario (en el teclado es shift) y sin soltarlo ve dandole arriba, arriba, abajo, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, disparo. Es un poco puñetero, hay que intentarlo varias veces hasta que sale. Una forma de ver si lo estás haciendo bien es que mientras introduces la combinación todo debe estar quieto en pantalla; si algo se mueve, vuelve a empezar.

Las opciones son:

-Variar el nivel del protagonista. Ojo, hay que pulsar disparo para actualizarlo realmente.

-Aumentar el dinero.

-Cambiar de mapa dentro del disco actual.

-Test de sonido (músicas incidentales y efectos).

-Cambiar de disco. Cuidado, si pides un disco inexistente no hay forma de salir.

-Grabar la situación. Para salvar partidas donde interese, pasando de terminales.

-Reponer totalmente vida y magia. Funciona, pero la pantalla queda mal y te tienes que salir del menú.

-(no hace nada)

-Evitar luchas.

-Atravesar paredes.

-Invulnerable.

BLADE LORDS

En este recién salido juego de Parallax, si jugamos con dos jugadores simultáneos y uno de ellos pierde todas las vidas, puede recuperarla de nuevo tantas veces como quiera, pero sólo cuando el compañero tenga, por lo menos, 1 vida (si tiene 0 vidas, no sirve). Imaginad que uno pierde todas sus vidas (jugando con los cursores o joystick) y el otro aún conserva, al menos, 1; pues bien, pulsando repetidas veces los cursores (de derecha a izquierda muchas veces) reaparecerá de nuevo aunque eso sí, perdiendo 20000 puntos, que le serán restados. Pero aunque se quede con 0 puntos, el truco sirve igual.

Además, gracias a esto, es fácil conseguir una vida extra cuando se tienen cero, ya que no hay más que ir perdiendo varias veces (cada vez te restan 20000 ptos.) hasta aproximarse a una cifra en la que dan puntos. P.e. imagina que tienes 65000 ptos. y 0 vidas. Te dejas perder y te quedarás con 45000. Ahora, con sólo coger 5000 ptos. llegarás a 50000 y obtendrás vida extra.

mundo MSX

Buenas noticias. Ya han llegado algunos de los cartuchos coreanos que estaban bajo encargo desde hace unos meses. Ignoro el motivo de esta tardanza pero, en fin, el caso es que dichos cartuchos ya están aquí, así que podremos seguir adelante con esta sección y llevarla de la manera más útil para los usuarios de MSX-1, que es lo que se intenta.

NOTA para Juan Miguel Gutiérrez

Sr. Gutiérrez, la nota es sólo para decirle que en el artículo *Mundo-MSX* de Junio (nº22) usted dio en el clavo al hacer un poco de historia sobre la camuflada empresa *Byte Busters*, pues llevaba ya un tiempo pensando e intentando asociar ideas sobre los tantos "nombres" y compañías que tenía este grupo de programadores, *Bytes Busters*, por supuesto.

Como muy bien dices (tutearé, si me lo permite), lo que está claro es que *Compulogical, S.A.* era la encargada de distribuir los juegos (bajo la escudería de *AACKSOFT*) aquí en España. Comparto contigo que *Eagle Soft* era programadora y distribuidora a la vez de sus juegos y *Byte Busters*, un sub-equipo de programación perteneciente al sello de *Eagle Soft*.

Lo que creo que no sabes –o no dices en tu artículo, revista 22–, es que *Byte Busters* llegó en su momento (creo que a mediados del 88) a "separarse" de *Eagle Soft* y "fichar", si de alguna manera se puede decir, con una nueva (hablo del año 88) empresa distribuidora de software: *System 4*. Dicha empresa comercializaba en exclusiva a la famosa compañía holandesa *Byte Busters* que, tras pasar por unos momentos de apuros, cambió de nombre (otra vez) y pasó a ser, o mejor dicho, a llamarse *Methodic-Solutions*. Programas que acreditaban mi palabra son: *TT Racer*, *Indy 500*, *Police Academy II* (no estoy seguro si la primera parte de éste era de *Methodic-Solutions*), *Battle-Chopper*, *Alpine-Ski*, que son los únicos que conozco bajo el nombre de *methodic-Solutions* y distribuidos por *System 4*. Creo que esta nota era necesaria para terminar el recorrido histórico de la compañía *Byte Busters*.

Por otra parte, me gustaría (aprovecho espacio) comentar brevemente una cosa referente al número 16 de la revista correspondiente a diciembre del 93. Cuando el Club hizo la entrevista a la empresa de software *Micro Cabin* y le hizo una muy buena pregunta: *"¿Cuántos juegos habéis programado para MSX y cuáles?"*, la empresa resepondió citando bastantes títulos pero no dieron uno que tengo yo en mi poder y que es original; se llama *Polar Star* y *Micro Cabin* lo hizo en 1984 para que *Toshiba Corp.* lo comercializara con su propio ordenador MSX (del mismo nombre que la empresa, el *Toshiba MSX*), algo que hizo *Philips*, pero después, con sus MSX1, regalando aquel bestial *pack* de 50 programas. Es curioso este olvido por parte del que respondió a la pregunta: Keiko Ochiai.

CLAUDIO PÉREZ DORADO

Termina el monográfico

Como sabéis, en este número concluye el monográfico sobre ByteBusters y a fin de daros a conocer más puntos sobre esta casa, en esta ocasión os hablaré de la inteligente política que llevaron los programadores holandeses a la hora de elaborar sus juegos.

Todo el mundo está de acuerdo de que un juego tiene muchas más posibilidades de venderse si tiene algún tipo de apoyo comercial, como es el caso de las licencias de las películas, ya sabéis: película con éxito, versión informatizada de seguro, con las máquinas arcade ocurre lo mismo, y es en esta ocasión donde ByteBusters vio que podía hacer algo, aunque muchos de sus juegos eran copias de las máquinas recreativas más conocidas por entonces; juegos como Oh Shit, Panel Panique, Moonrider, Space Busters, dan fe de ello. No eran versiones oficiales de dichas máquinas, por lo tanto, era un dinero que se ahorraba la compañía; al mismo tiempo, el siempre olvidado usuario de MSX podía jugar en su ordenador a ese juego tan parecido a la máquina de la bolera y eso valía mucho, creo que me entendéis... Estos son los últimos programas comentados sobre ByteBusters:

Star Fighter: Uno de combates, que se suma a la larga lista de este tipo de juegos creados por esta compañía, como en su gran mayoría, adictivo y sin muchas complicaciones.

The Sprinter: Curioso simulador, ya que se trata de manejar una máquina de tren, con un efec-

to en 3D. Puedes ir avanzando por los diferentes caminos, a la vez que vigilas la velocidad y estado de las máquinas. Sin tener nada especial, no deja de ser un programa curioso.

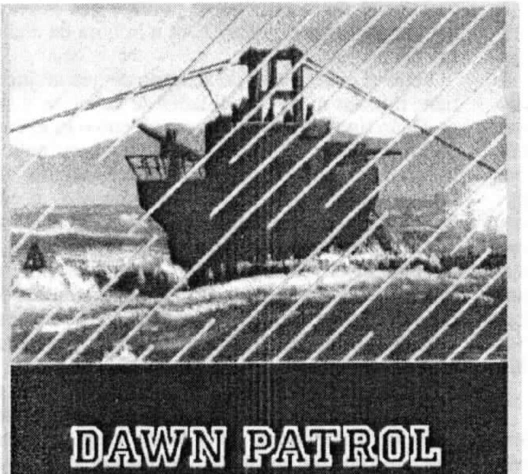
Mazes Unlimited: Se puede decir que es uno de los clásicos de ByteBusters. De tipo laberíntico, formó parte de esa serie especial de juegos llamada Classics.

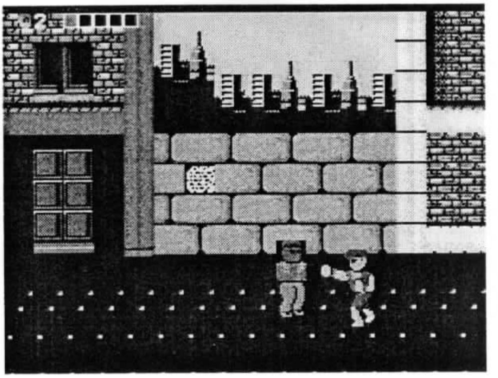
Boom: Un éxito arcade de la primera era. Como ya se ha comentado, la "conversión" de ciertas máquinas coin-up le dio un buen resultado a la compañía y este Boom, con sus entrañables marcianos invasores, no podía ser menos.

Skooter: Para mí el mejor programa que ha salido de ByteBusters. Hay que ayudar a un robot a resolver diferentes rompecabezas, recolectando los objetos repartidos en la pantalla. Buenos gráficos, excelente uso del color y una adicción sin igual, hacen de Skooter un programa obligado en la colección de todo MSX-user.

Draw & Paint: Un editor gráfico, el cual era usado por los propios programadores a la hora de trabajar en sus juegos. La verdad es que todo programa de utilidad era bien recibido por los usuarios.

Robot Wars: Un buen arcade. Personificamos a un robot y deberemos abrirnos paso entre las diferentes pantallas plagadas de robots enemigos. Aunque es muy pobre en cuestión gráfica, junto con Skooter y Snake it, es uno de mis favoritos ya que la adicción que llega a generar es insuperable.





DOUBLE DRAGON

Panel Panique: Este es otra de esas conversiones y junto con Inca, Robot Wars, Snake It, Time Corb... entró a formar parte en la anteriormente citada colección Classics. El juego trata de ir rellenando de color los diferentes rectángulos existentes en la pantalla, a la vez que intentamos esquivar los rápidos enemigos. Como ya es habitual, la adicción es la nota predominante.

Flight Deck: Un simulador más. En éste te pones al mando de un avión y debes intentar salir con éxito de las diferentes situaciones que puede exponerte el juego. No es muy difícil hacerse con su manejo y seguro que los incondicionales de este género disfrutaron del programa.

Dawn Patrol: Este juego no lo he visto personalmente, me parece que era un simulador de una lancha patrullera, lamento no poder ofreceros más información. (NOTA de la redacción: En realidad, Dawn Patrol es un simulador de submarino. Te pones a los mandos, manejas el periscopio, torpedos, sala de máquinas, etc. La acción se desarrolla en el Mediterráneo y hasta puedes ir a puertos conocidos para repostar.)

Drome: Un juego de habilidad que consigue entretener pese a su fácil planteamiento. No fue fácil su localización, es un título quizá extraño para los usuarios.

Alpha Blaster: Uno de los primeros juegos que realizaron. Se trata del típico arcade en el que debes ir masacrando las distintas oleadas de naves enemigas. Resulta atractivo sólo por la adicción.

Estos son los doce títulos; a última hora conseguí descubrir más programas de esta casa, aunque lamento no poder daros mucha más información sobre ellos, tan sólo los títulos: Life in the Fastline, Skramble, The Apeman Strikes Back, Fuzzball, Exterminator, Kick It.

Seguro que algún usuario conoce más de un título, son viejos programas y ahora resulta muy difícil su localización, espero que lo comprendáis. Ahora le toca el turno a uno de esos citados cartuchos coreanos.

DOUBLE DRAGON

COMPAÑÍA: Zemina/1989
FORMATO: CARTUCHO
MÚSICA:
TIPO: ARCADE LUCHA

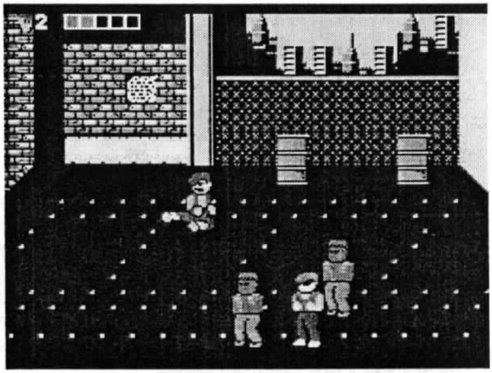
Uno de los tipos de juegos que más suele gustar a los usuarios de ordenadores o consolas suelen ser los arcades de lucha. El mercado está infestado de numerosos títulos como Dragon Ninja, Pow, Narc,... pero quizá uno de los títulos más representativos sea el de la saga Double Dragon; nada más aparecer en las salas arcade, su conversión a todo tipo de ordenadores y consolas fue inminente, cosechando mucho interés y aceptación entre los distintos usuarios.

Esta saga está compuesta por tres partes, de las cuales los usuarios de MSX pudieron disfrutar de las dos primeras. A pesar de su pésima conversión fueron bien aceptados, ya que esta clase de juegos no han abundado mucho en el MSX. Por este motivo, he decidido añadir este juego a la sección. Nada más conectar el cartucho aparece el título del juego en scroll, simulando a las presentaciones de los programas de MSX2. No podemos elegir el sistema de dos jugadores, este es uno de sus fallos, ya que la combinación entre ambos aumenta el interés del programa. Éste guarda algunas diferencias más del original, como el número de fases (4) y la inclusión de menos tipos de enemigos; aún así, esta versión de Double Dragon mantiene algunas bazas del original, como el interés y la adicción.

El planteamiento es muy sencillo: como la mayoría sabéis, se trata de ir avanzando en las distintas fases a base de patadas y puñetazos; hasta que acabes con todos los enemigos no pasarás de fase. Algunos enemigos esconden cuchillos que podremos arrebatarles y usarlos en nuestra defensa, además de nuestro repertorio de golpes, que van desde patadas en el aire a codazos. Contamos con tres vidas para finalizar la misión, suficientes ya que no guarda mucha dificultad.

Los luchadores enemigos siempre nos atacarán en grupo e intentarán rodearnos, por lo que hay que estar siempre en movimiento. En las distancias cortas se hace inexcusable el uso de los puñetazos ya que son muy eficaces en estas situaciones.

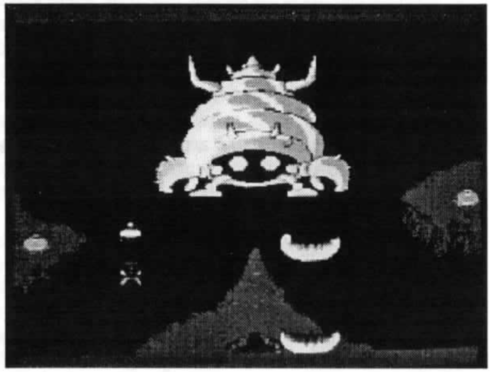
Hablando sobre los valores del programa, se le puede achacar que se hace corto, un par de fases más vendrían muy bien. La escasa variedad de enemigos es otro punto negativo. Por otro lado, los gráficos no están mal y el uso del color es abundante, los distinos movimientos no son gran cosa, pero nunca mejor dicho, "dan el pego". Como ya os he comentado, la adicción es una de sus mejores bazas. Así es Double Dragon, de Zemina, un juego sencillo, pero que hará que paséis un buen rato agradable machacando maleantes. Hasta pronto.



SOFTWARE view

Francisco Jesús Martos

Como ya os indicábamos en el pasado número, este mes esta sección dedicada a los videojuegos y todo tipo de software en general, ha sido elaborada por nuestro colaborador, y muy conocido por todos, F.J. Martos



RONA (DEMO)

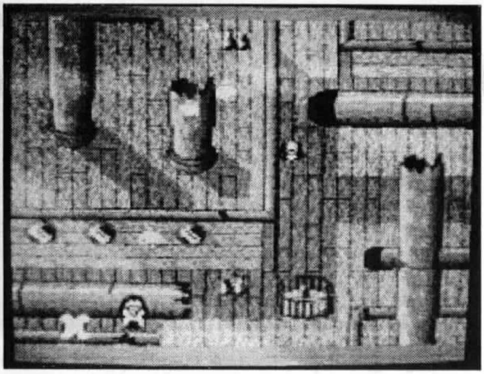
CASA: Dixie
FORMATO: 2DD
MÚSICA: ♪
TIPO: Arcade
SISTEMA: MSX2

El programa con el que abrimos este mes la revista de software aún no ha llegado a nuestras fronteras, se trata de un arcade en tres discos que ha salido recientemente a la venta en Japón. ¿Y entonces cómo se va a comentar? Pues porque entretanto ya ha llegado a nuestras manos una demo jugable del mismo, que contiene la historia de presentación y dos fases del juego.

La presentación es a base de buenos dibujos digitalizados en screen 8, como aquella del Emerald Dragon de Glodia. Vemos la ciudad de las reinas de los siete mares donde vive la protagonista, y cómo un náufrago rescatado le cuenta las amenazas que se ciernen sobre el reino. Y allá va Rona montada sobre su veloz delfín a deshacer los planes de sus enemigos.

El juego es un matabichos de scroll vertical del más puro estilo, con diversidad de enemigos que atacan de distinta forma y disparos desde todos sitios. De vez en cuando vienen unos cuadros que debemos coger para aumentar la potencia de fuego





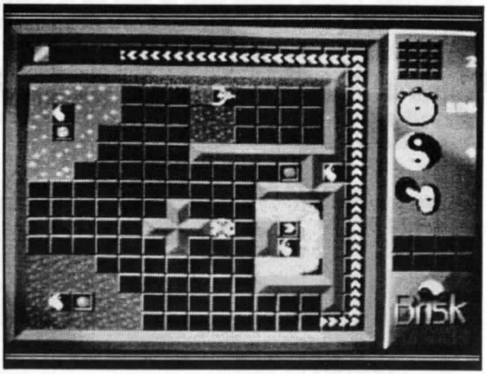
y conseguir un "option", que da vueltas a nuestro alrededor y también dispara. Además, así cuando nos dan no nos matan directamente sino que nos quitan el option. Este también sirve para bloquear disparos, pero si le dan demasiados lo perdemos. La ambientación en estas dos fases son paisajes marinos (fondo del mar, barcos hundidos...) y con enemigos de fase muy apropiados: peces, medusas, cangrejos, corales, etc. Los enemigos finales, un cangrejo y un pulpo gigantes, no se mueven por la pantalla; hay que esquivar sus tentáculos o disparos y darles nosotros una buena cantidad para acabar con ellos.

Las dos fases de esta demo resultan fáciles de pasar después de pocas partidas, quizás precisamente porque se trata de una demo. Los gráficos son simpáticos y tienen calidad, la música es bastante buena y se divierte uno jugando. No se le puede pedir más. Tan sólo esperar que el juego definitivo sea aún mejor.

BRISK

CASA: Triple Soft
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: Habilidad mental
SISTEMA: MSX2

Lo primero que sorprende de este programa es la calidad de la presentación, con un excelente dibujo alusivo al juego y unos títulos de crédito muy atractivos. Da la sensación de programa muy trabajado, de esos que desde el abandono de las grandes empresas de software ya no se ven con frecuencia. Esa sensación se mantiene cuando vemos el juego, sin alardes gráficos pero impecable, y con todo lo que importa en un producto de este es-



tilo: variedad y dificultad, cosa que sus 100 pantallas cubren sobradamente. La música es buena y no se hace en absoluto pesada, además hay diez temas distintos que van cambiando a medida que se avanza.

El menú principal tiene cinco opciones: juego normal, introducir claves (podemos empezar en la pantalla de la clave o en cualquiera anterior), elegir joystick o teclado, edición (te puedes hacer tus propias pantallas) y jugar pantallas editadas.

El planteamiento del juego es similar al legendario Eggerland Mistery: en un tiempo limitado tienes que coger ciertos objetos de la pantalla (unas bolas con el signo del yin y el yang) y dirigirte a la salida. Lo que varía, como siempre, es la naturaleza de los obstáculos y la manera de vencerlos: puertas, los sempiternos bloques móviles, superficies resbaladizas o mortales, minas, conmutadores, flechas, etc. etc. Un elemento curioso son las letras "i" que aparecen sobre todo en las primeras pantallas, cuando las coges te dan alguna pista sobre lo que hay que hacer para pasarla (lo malo es que la información, como todos los demás mensajes, está en holandés).

La tecla ESC sirve para matarte y volver a empezar la pantalla, en las ocasiones en que te quedas



encerrado. Pero si pulsas ESC al salir en la pantalla, antes de moverte, a partir de la segunda vez verás un menú especial donde puedes pasar directamente de pantalla, cambiar o quitar la música, o volver al menú inicial. Aunque la opción de pasar pantallas sólo la puedes usar unas pocas veces. ¿Qué te creías, que iba a ser tan fácil?

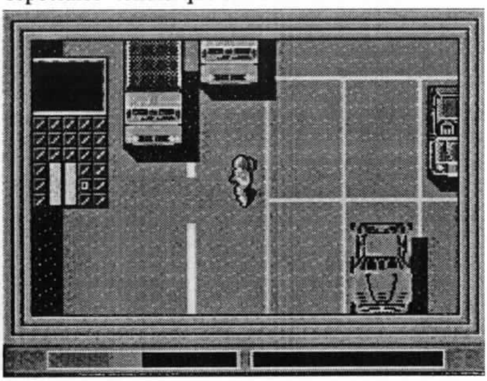


WAR OF THE DEAD PART 2

CASA: Fun Factory
FORMATO: 2DD
MÚSICA:
TIPO: R.P.G.
SISTEMA: MSX2

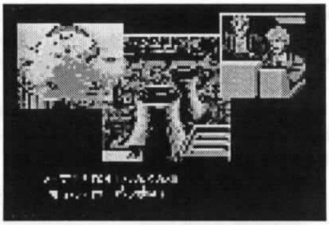
Este no es el típico programa de años anteriores que llega ahora de Japón; lleva viendose por aquí casi desde que salió, allá por el año 89, pero eclipsado como otros RPGs de mediana calidad por los grandes de Konami, Microcabin, Falcom, etc. Ya va siendo hora de hacerle un hueco, y más siendo éste uno de esos RPGs sencillitos, en los que no hay que andar matando cientos de enemigos para subir de nivel y se puede avanzar sin demasiado esfuerzo.

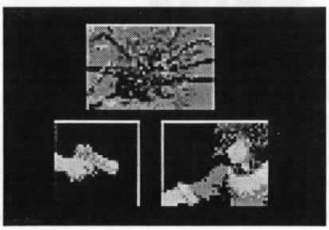
La presentación, aceptable en cuanto a gráficos y con una música sólo pasable, nos sitúa en una ciudad muy contaminada, donde en la primera parte un escape en una planta química había liberado una sustancia estilo "Reanimator" que convertía a los muertos en zombis. Aquello ya se solucionó, pero ahora surge una nueva emergencia: unos terroristas se hacen con el control de la ciudad y de la planta química, y provocan deliberadamente un escape de la sustancia, que ahora además provoca horribles mutaciones. De nuevo la protagonista -que forma parte del grupo de operaciones especiales- tendrá que enfrentarse a la crisis.

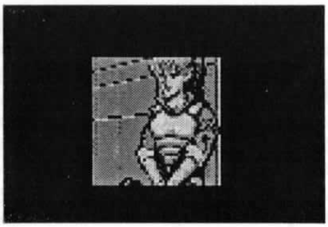


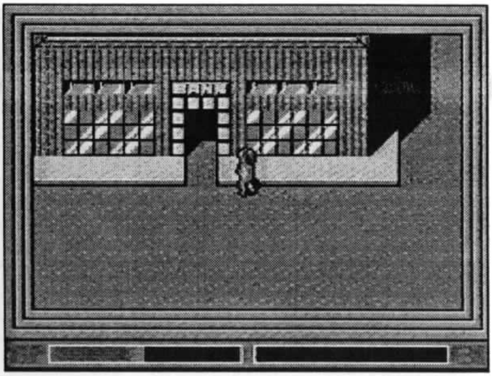
El juego se presenta en vista superior, recordando un poco por su ambientación al Metal Gear. Los gráficos cumplen, y la música no está mal aunque termina haciendose repetitiva. Los marcadores son bastante simples: uno con la energía del jugador, que va aumentando al matar a los enemigos mayores, y otro con la energía del enemigo a la vista. Estos por lo general son fáciles de matar si logras esquivar sus disparos. Por lo demás, se avanza hablando con la gente que encuentras y explorando todos los rincones, y lo que va haciendo falta está siempre más o menos a mano, porque el mapeado está organizado en sectores y cuando llegas a uno nuevo ya no puedes retroceder. De vez en cuando te encuentras con cajas de













suministros que contienen medicinas para recuperar vida, pero tienen la pega de que no puedes acumular varias dosis en el inventario (a éste se accede con shift) de manera que no es posible coger otra hasta haber gastado la que tuvieras. Otro elemento importante que vemos en algunos lugares son unos terminales donde se puede grabar la partida, hay diez posiciones y se graban en el propio disco de juego.

Poco más se puede decir, salvo que lo veas por tí mismo. La valoración general que se le puede dar en cuanto a realización técnica no pasa de aceptable, igual que ocurre con otros juegos de empresas pequeñas como la serie Grimson de Xtal Soft. Sin embargo, no le falta jugabilidad e interés, aunque sólo sea, como siempre ocurre con los RPGs, por ver si esconde algo más de lo que aparenta.

Moonblaster MUZAK #2

CASA: Fuzzy Logic
FORMATO: 2DD
MÚSICA: ♪ FM
TIPO: Demo musical
SISTEMA: MSX2

El nombre de esta demo viene a cuento del editor musical Moonblaster, un potente programa con el que se han hecho los 32 temas que trae este disco. Temas que sorprenden por lo bien compuestos, hay varios de ellos que es una gozada escucharlos. Te puedes encontrar desde versiones de las músicas de algunos juegos muy conocidos (Aleste, Psycho World, Fray, Usas, Pippols...), pasando por otras de temas discográficos (Nothing to Fear, varios temas de Jean Michel Jarre y Vangelis), pero sobre todo temas originales entre los cuales hay algunos verdaderamente buenos. Si tienes oportunidad de conectar un Music Module junto al FM no lo dudes, el resultado -si no coges el sonido del ordenador sino directamente de los cartuchos- es un estéreo perfecto, además de las excelentes percusiones digitalizadas del Music Module.

Para que no se te haga pesado el oir una música tras otra, hay unos cuantos entretenimientos visuales que llegan a ser tan absorbentes como los mismos temas musicales. Ya en el texto en scroll del principio -que como siempre parece inacabable- se puede uno entretener manipulando con los cursores la animación de unas bandas de colores que ondean tras las letras del título. Luego en el menú principal tenemos cinco opciones: en la primera podemos cambiar de música, mientras en la segunda veremos unas figuras tridimensionales cuyo movimiento podemos controlar (ésta es sólo para turbo R). La tercera es la más curiosa de todas, se trata de un "gusano" de puntos que evoluciona por la pantalla formando las más extrañas figuras según variemos un total de hasta doce parámetros; las combinaciones son prácticamente infinitas. Además, en cualquier momento de la demo podemos manipular también el título que perma-



nece siempre arriba, logrando unos efectos muy atrayentes. Y por si con todo esto no basta, también se puede modificar el scroll de estrellas que pasa por el fondo, y hasta la forma en que se visualizan los canales que van sonando.

¿Que cómo se maneja tanto efecto visual? En la cuarta opción tienes un completo resumen. Y por último la quinta sirve para volver al scroll inicial.

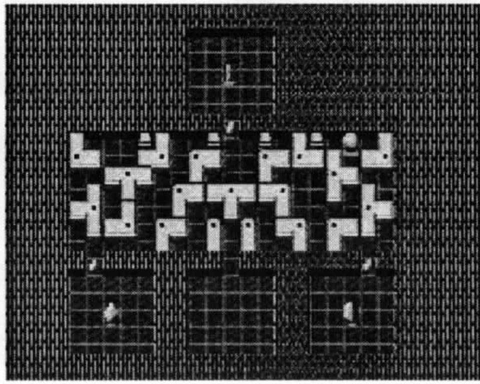


MAZEKUN

CASA: Telenet/Reno
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: Habilidad mental
SISTEMA: MSX2

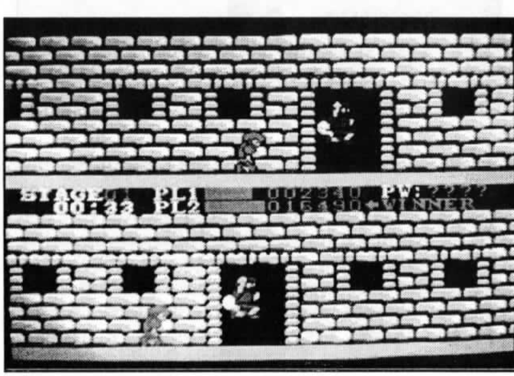
Quienes gusten de (sobre)calentarse el coco con pantallas insolubles y posibilidades imposibles, están de suerte: llega a nuestras tierras esta pequeña maravilla de Telenet poco conocida en Japón y aún menos en Europa. Los elementos del juego son pocos: manejamos una bola que no para de botar mientras espera nuestras decisiones. No hay que coger objetos, no hay ayuditas, sólo diversos tipos de bloques móviles o giratorios, y lo que hay que hacer es nada más (y nada menos) que abrirse paso entre ellos hasta una banderita que hay en otro lugar de la pantalla. Algo que en ocasiones puede llegar a ser extremadamente complicado.

Como ocurre en otros programas similares, los gráficos de juego son simples pero de buena apariencia. En la presentación y al pasar de pantalla vemos algunas simpáticas caricaturas de nuestro personaje. Al empezar hay unos cuantos menús de varias opciones en japonés; el primero es para elegir si quieres música o no -la puedes dejar, está bien-, luego si vas a jugar o a editar. En caso de que juegues eliges entre cuatro grupos de dificultad creciente y otro más con las pantallas que hayas construido (la primera opción sirve para volver al menú anterior), luego escoges una entre las 21 pantallas del grupo: dale a space para verlas todas y a return para empezar. Las que has logrado terminar aparecen marcadas con una banderita, siempre que tengas el disco desprotegido contra escritura para que pueda actualizarlo. Por último, decides si quieres mensajes aclaratorios al darle a las teclas de función (los mensajes son en japonés, así que aclaran más bien poco).



La opción de construcción se maneja con las teclas de función hasta F10. Durante el juego también hay opciones en estas teclas: F1 para salir y elegir otra pantalla, F2 para empezarla de nuevo, F3 salva en memoria una situación y F4 la recupera. Pulsa return para confirmarlas.

Los distintos tipos de bloques que pueden aparecer en el juego van desde los típicos cubos individuales, pasando por esquinas o estrellas que pueden girar si no hay bloques que lo impidan, hasta unas losas que pueden tener cualquier tamaño y que sirven para hacer desaparecer unos pin-



chos por los que no se puede pasar. En los casos más simples sólo aparece uno de estos tipos; en los más complejos, todos se entremezclan en un infernal maremagnum.

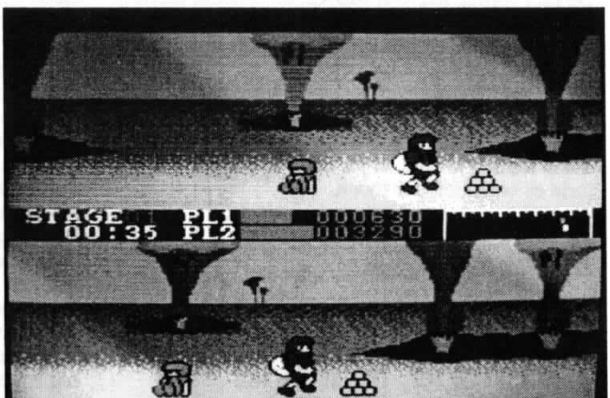
En resumen, un juego convincente, simpático y muy entretenido. A ver si vienen más así.

SUPER RUNNER

CASA: Pony Canyon
FORMATO: Cartucho 1Mb
MÚSICA:
TIPO: Arcade
SISTEMA: MSX2

Muchos guardamos grato recuerdo de algún programa que nos hizo pasar buenos ratos con los amigos, que fueron durante una temporada el entretenimiento ideal en las reuniones: de esos que jugando contra el ordenador ya son buenos pero que con dos jugadores enfrentados se vuelven geniales. Por eso resulta extraño ver luego que ese programa es apenas conocido, cuando a los ojos de uno debería figurar siempre en las listas de los mejores.

Mi joya particular es sin duda este megarom de Pony Canyon, un programa de acción desbordada y desquiciante. Se trata de una carrera, un enfrentamiento entre dos corredores que deben alcanzar la meta antes de que el crono llegue a cero. Y el recorrido no es ninguna pista de atletismo, no: hay todos los obstáculos y enemigos imaginables... y algunos más imposibles de imaginar. Pero lo importante no es llegar el primero, ni siquiera llegar a tiempo; lo importante es llegar con el balón. Y para conseguir el balón, vale todo: patear al rival, arrojarle piedras, tirarle bombas, hacerle caer en las trampas, pegarle un chicle en la suela... lo que se dice "todo". No basta con ser hábil, hay que ser también astuto hasta lo maquiavélico. Precisamente lo más divertido del juego es hacerle trastadas al adversario.



Técnicamente el programa es brillante a pesar de estar hecho en screen 4, es decir, que es MSX1 salvo la paleta de colores y los sprites. La acción se presenta en dos panorámicas horizontales, cada una de las cuales sigue las evoluciones de un corredor, con gráficos que son un derroche de imaginación y buen hacer. Entre ambas franjas se sitúan los marcadores de puntos y de vida de cada jugador: los diversos avatares del juego te quitan vida, pero quien lleva el balón la va recuperando, mientras que si no lo llevas ocurre lo contrario, te debilitas. También vemos en pantalla un esquema del recorrido con la posición de ambos contendientes y el balón. La musiquilla tampoco se queda atrás y ambienta perfectamente la carrera.

El juego cuenta con veinte fases, de ambientes muy diversos, pero a dos jugadores sólo se puede llegar hasta la fase diez. Para ver las otras diez y llegar al final tendrás que vertelas con el ordenador, que te lo pondrá muy difícil. Jugando en este modo vas consiguiendo claves para poder empezar directamente en cada fase; además, usando esas claves sí puedes hacer duelos a dos jugadores en alguna fase avanzada.

En fin, un juego imaginativo y divertido como pocos.■

Opinión

Esplendor y caída

En los albores de la informática, cuando aún este pequeño mundillo estaba naciendo, el hombre, ese ser despreciable que siempre está ideando trastos raros para no dar ni golpe, creó un sistema denominado MSX. Rápidamente, este nuevo ordenador fue creciendo en número y esparciéndose por todos los rincones del planeta. Un juevo imperio nacía.

Pasó el tiempo y el imperio del MSX vivió unos años de gran esplendor y de toral expansión. Ningún enemigo se resistía. Pero al final la renovación era inminente, nuevos y poderosos enemigos desafiaban y ponían en peligro su hegemonía. De esta forma, nació el MSX2, un sistema fuerte y robusto que podría con todo. los resultados fueron distintos de los esperados y la tragedia comenzaba a perfilarse.

La guerra contra otros sistemas fue encarnizada y el MSX empezó a perder posiciones. El hombre, como responsable de los movimientos del MSX, había metido la pata. A partir de este punto, la historia es conocida por todos.

Pablo Pérez

Mañana, mañana

Desesperación. Así calificaría el actual estado de ánimo de muchos usuarios de MSX. Todos sabemos que el estándar no está pasando por un buen momento y, aunque debemos permanecer unidos, esto no ocurre del todo. Existen muchas razones que me hacen afirmar esto, y una de ellas y de vital importancia, es el aislamiento al que se ven sometidos m uchos usuarios. Tal aislamiento crea lo que he pasado a llamar: "Síndrome del correo".

¿Quién no ha sufrido alguna vez este síndrome? Implacable y audaz, llega en los momentos más iniportunos. Ataca psicológicamente y te come la moral. Sus síntomas son claros, aparecen cuando llevas al menos dos semanas sin tocar el ordenador y sin echar el correo. Prometes que todo lo arreglarás el fin de semana pero, al final, acaban pasando dos o tres meses y todavía no has solucionado nada. En ese momento pueden ocurrir dos cosas:

1ª. Piensas que el mundo de la informática ya no es lo tuyo y te dedicas a otras cosas.

2ª. Añoras los viejos tiempos y te das cuenta de que no puedes vivir sin tu MSX.

Como ya he dicho anteriormente, el aislamiento y también en gran medida el trabajo o los estudios, hacen que este síndorme aparezca. Si ya lo has pasado, enhorabuena, aunque ten cuidado, porque las recaídas son frecuentes. Te lo dice un experto en dejar las cosas para mañana, mañana...

Pablo Pérez

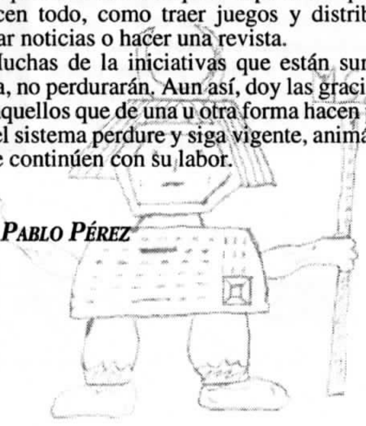
Algo se mueve

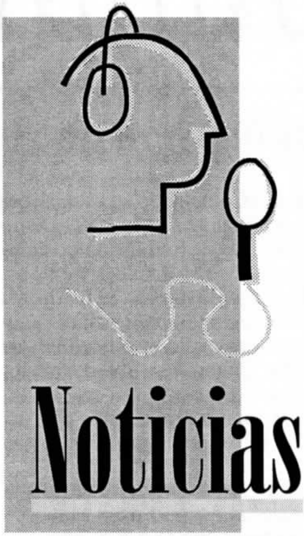
Ultimamente podemos observar que en nuestro país están proloferando en gran medida numerosos clubs y fanzines relacionados con nuestro sistema. Creo que esto es muy positivo ya que se ve que los usuarios se preocupan por el sistema y se nuegan a abandonarlo. No me extraña, y es que tenemos, para mí, por lo menos, uno de los mejores ordenadores que se han fabricado. Aunque seamos justos, el PC es muy bueno.

Estas nuevas publicaciones y clubs tratan de ayudar para que el MSX no se derrumbe. Esta labor es, para mí, digna de elogio, ya que imagino lo duro y agotador que debe ser. Siendo mucho más fácil quedarse tan tranquilo esperando que otros realicen todo, como traer juegos y distribuirlos, buscar noticias o hacer una revista.

Muchas de la iniciativas que están surgiendo ahora, no perdurarán. Aun así, doy las gracias a todos aquellos que de una u otra forma hacen posible que el sistema perdure y siga vigente, animándoles a que continúen con su labor.

Pablo Pérez





"Arma Mortal", un proyecto hecho realidad

En el mes de Septiembre (ahora mismo) saldrá este juego del grupo Mahara Soft del que ya os heblábamos en el pasado número. El Club está interesado en su distribución y ya hemos llegado a un acuerdo con sus realizadores para venderlo.

Aunque el precio aún no está fijado, rondará las 1500 ptas. y se presentará con etiqueta en color y un pequeño manual. A la salida de este número de la revista está previsto que ya esté disponible. Finalmente, el juego está preparado para funcionar usando 7MHz (los ordenadores que lo tengan lo podrán disfrutar) aunque carga perfectamente en uno normal, pero un poco más lento. Sin embargo, por la demo recibida, la velocidad del juego es más que aceptable. Además, las músicas son del Moonblaster, por lo que la calidad sonora está más que asegurada.

Y después de este lanzamiento, Mahara Soft, grupo lifderado por Manuel Varela y Jesús Gómez, ya están pensando en otro juego, que pronto verá la luz, y del cual tienen preparados los gráficos. Así que ya lo sabéis, si queréis que este tipo de inicitaivas sigan adelante, haceros con el juego cuanto antes y disfrutarlo.

Nuevo formato en la recién salida *Lehenak nº3*

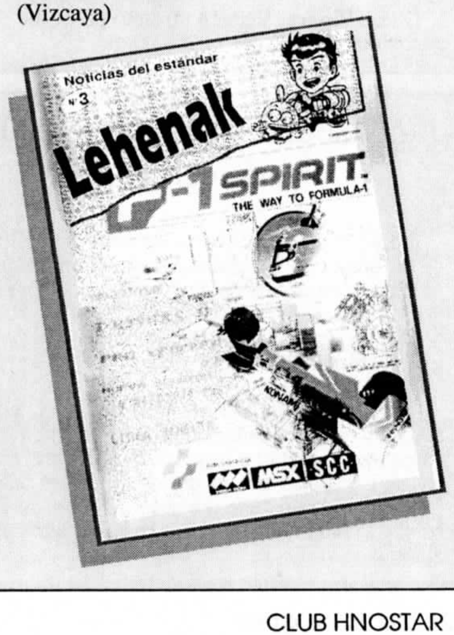
Ya hemos recibido la revista producida por el grupo de usuarios que se hacen llamar MDS, a cuya dirección está Valeriano Velasco.

Los autores han optado por ofrecer un formato más pequeño, tamaño mitad de un A4 (como el nuestro, vamos) incluyendo la portada y contraportada en color. A pesar de la reducción de tamaño, se han intentado mantener las mismas secciones que en el otro formato.

Así, nos encontraremos con las secciones típicas de compra/venta, comentario de software, opiniones, trucos... Nuevas secciones son las dedicadas, por ejemplo, a la portada, *En portada,* donde se comenta el juego objeto de la portada de ese número (esta vez, F-1 Spirits) o la llamada *Línea Directa,* en la cual se irá haciendo un repaso de los clubs y grupos que hay en nuestro país (esta vez le tocó, lógicamente, a MDS).

Por último, decir que esta publicación cuesta 300 ptas. (gastos de envío incluidos) y para conseguirla, o para obtener más información os podéis dirigir a la dirección que os facilitamos a continuación:

M.D.S.
C/. Juan de Garay 19, 1ºD
48901 Barakaldo
(Vizcaya)



Distribución de productos de *Stichting Sunrise*

Como podéis ver en la contra-portada de este número, el Club está distribuyendo los programas que ofrece el grupo holandés *Stichting Sunrise*, desde sus mayores éxitos hasta las últimas novedades. Como siempre, estamos intentando ofreceros lo mejor y más cómodo, de manera que ahora para conseguir lo nuevo que se ofrece en Holanda sólo nos tenéis que escribir a nosotros y evitaros el tener que hacerlo a Holanda, ahorrando de esta manera muchos gastos de envío.

En el cupón aparecen los títulos más nuevos que actualmente se ofrecen. A continuación os damos unas breves explicaciones de cada uno de los juegos, algunos de los cuales ya han sido comentados en esta revista.

Moonblaster: Conocidísimo editor musical usado por la gran mayoría de usuarios y programadores. Para MSX-Music y MSX-Audio (Music Module) y también en Estéreo.

Bozo's Big Adventure: Divertido juego de plataformas con excelntes efectos sonoros.

Pumpkin Adventure II: Un total de 4 discos que contienen el R.P.G. más grande creado hasta ahora en Europa. Nada que envidiar a los japoneses.

Giana Sisters: Versión un tanto particular del conocido Mario Bross.

MB Music disk #2: Comentado en este número con su nombre original *MB Muzak #2*. Demo musical y gráfica con más de treinta composiciones para Music Module y FM-PAC.

The Witch's Revenge: Inspirado en la trilogía Rune Master. Pueden jugar también hasta 4 jugadores. Mejores gráficos, música y adicción que el programa japonés. El mapa es 48 veces mayor que el de Rune Master II.

Blade Lords: De los programadores de Arc, Magnar y Balck Cyclon. Gráficos muy buenos, y adicción a tope con dos jugadores simultáneos. No te lo puedes perder.

Retaliator: Arcade al estipo Space Manbow. De los mismos creadores que D.A.S.S. pero con gráficos muchísimo mejores y una música muy buena que combina 9 canales de FM-PAC con PSG (para batería). Las diversas cargas a lo largo del juego se han minimizado al máximo.

Screen 11 Designer: Utilidad gráfica para Screen 11. Por supuesto, sólo para MSX2+. Lanzado próximamente en la feria de Zandvoort.

Como podéis ver, la oferta es bastante amplia. Esperamos que gracias a iniciativas como la nuestra (en lo referente a distribución de software europeo y nacional) ayudemos al sistema y evitemos que éste se desintegre porque si no se compran programas originales, estos grupos dejarán de producir juegos para MSX.

Moonsound y Graphics 9000, más cerca

Pronto podremos disfrutar de estas maravillas de las que tanto se está hablando últimamente. El Club se encargará de distribuirlos aquí en España. Los precios, aproximativos, serán:

Moonsound (OPL4): 30.000 ptas.
Graphics 9000: 40.000 ptas.

Como podéis ver, los precios están muy, pero que muy bien. Además, todos incluyen software. Aunque por ahora no hay mucho software, éste no se hará si no se venden los productos anteriores, porque no sería rentable. Así que, ya sabéis, este es el momento para hacer vuestros pedidos.

Picture disk #12

Ha llegado hasta nosotros la última publicación de este disco, presentado por Stichting Sunrise.

Entre otras cosas, podemos destacar, por ejemplo, una demo jugable del juego Blade Lords (la cual hace, a su vez, de menú del disco) y otra demo de lo que será el nuevo lanzamiento de FUC, *Screen 11 Designer*.

También encontraremos unas demos gráficas espectaculares, como *Color Wave* y *Impact BBS demo* (demo a base de fractales con unos sorprendentes efectos visuales).

Por último, encontraremos información sobre nuevos lanzamientos y proyectos de esta asociación, y podremos elegir tenerla en inglés o en holandés.

The HNOSTAR News

Importaciones

Como muchos de vosotros sabéis, el Club ha estado realizando una importante labor en el campo de la importación de productos, bien de Europa o de Japón. Sin embargo, tenemos que anunciaros que por diversas causas, como la tardanza en recibir los pedidos, nos obligan a dejar un poco de lado esta actividad importadora, en lo que respecta a productos de Holanda, concretamente a los distribuidos por el Club Gouda.

Del Club Gouda importamos principalmente los cartuchos de sonido FM-PAK, pero no hace mucho que tuvimos que esperar hasta dos meses por ellos (y eso que ya estaban pagados). Y no es que nosotros tengamos prisa, sino que el problema está en que vosotros algunas veces ya nos habéis pagado por adelantado y, obviamente, estais preocupados por el envío, pero nosotros, como podéis ver, no tenemos la culpa y no podemos hacer nada. Además, un par de veces los cartuchos nos vinieron defectuosos, por lo que los tuvimos que devolver y volver a esperar...

Con esto no estamos haciendo una crítica al Club Gouda, todo lo contrario, sin ellos no prodríamos tener los programas y el hardware que tenemos para MSX, sino que nos vamos a centrar en otros proyectos y dejar un poco de lado estas importaciones, aunque siempre podemos hacer algún que otro pedido.

A partir de ahora, podéis importar los productos directamente a Gouda y tratar directamente con ellos y así ahorraremos tiempo y preocupaciones.

Los productos que solíamos traer de Gouda eran los citados FM-PAK y los cartuchos coreanos pero, como ya dijimos, los podemos traer si alguno de vosotros nos lo pide.

Sin embargo, otros productos los seguiremos importando ya que son de un gran interés, como pueden ser el interface SCSI para conectar un disco duro al MSX y otra clase de periféricos (16.000 ptas.), el Kit para 7MHz (5.000) y otros que podéis encontrar en nuestro catálogo de importación.

Una vez aclarado todo el asunto de las importaciones, os hablaremos un poco de los nuevos proyectos del Club.

• Por una parte, como comprobaréis en la contraportada de este número, vamos a distribuir los programas del grupo Stichting Sunrise. El motivo: impulsar el software holandés, intentando ofrecer buenos precios. Queremos decir que si se realizan muchos pedidos podremos bajar los precios y ofreceros ofertas especiales. Aún así, los precios que tenemos ahora no están nada mal, pues os salen más baratos que pedirlos directamente a Holanda (por el asunto de los gastos de envío y del dinero).

• En cuanto a los más que comentados *Graphics 9000* y *Moonsound*, pronto estarán disponibles. En la sección Noticias se dan los precios aproximativos de 40.000 y 30.000 ptas., pero no son más que eso: precios aproximativos. Cuando tengamos los precios verdaderos os lo haremos saber y procederemos a realizar los pedidos. Pero ya podéis ir haciendo vuestras reservas (por ahora no tenéis que pagar nada) y cuando estén disponibles seréis los primeros en recibirlos. En el próximo número publicaremos las primeras impresiones acerca de estos desarrollos, ofrecidas por un conocido usuario holandés.

Última hora

Como podéis imaginar, esta sección es la que dejamos siempre para el final, justo antes de imprimir la revista, porque así podemos poner las últimas noticias. Esta noticia hace referencia al juego "Arma Mortal" comentado en estas páginas. En los diversos comentarios que se hacen del juego se habla de que saldrá para Octubre o Septiembre y en otros que ya casi ha salido. Pues bien, el juego de Majara Soft prácticamente ya está terminado. Sólo le faltan los retoques finales. Como sabéis, está prepado para funcionar con 7Mhz (aumentando al doble la velocidad del juego), pero está siendo preparado para trabajar con el Basic Kun Compiler.

Ya hemos llegado a un acuerdo con sus programadores acerca del precio y demás. El precio será de 1.200 ptas. El juego se presenta en un disco de doble densidad, con etiqueta y unas pequeñas instrucciones. Hemos de decir que no esperéis que el juego sea como una de esas producciones holandesas, ya que es sólo el inicio de lo que puede dar se sí este grupo español, que ya tiene en mente un nuevo proyecto: un juego al estilo Super Mario (ya sabéis, como el de las consolas).

c o m p r o

Vendo cartucho Music Module por 25.000 ptas. Tambien vendo disquetera externa con controlador, 720K, por 30.000 ptas. Preguntar por: Eduardo ☎ (972) 23 07 94
Cl. Pere Conte,4 ático 2º
17005 Gerona

Vendo MSX2 Philips NMS 8250, con dos unidades de disco, 128K Ram y Vram, con programas como Ease, Dynamic Publisher, Halnote, Videographics, y manuales en castellano. 25.000 ptas.

David Munné Ribot
Cl. Alango-Barri, 5 1-C
48990 Algorta
Vizcaya
☎ (94) 460 39 39

Intercambio o compro juegos y utilidades de MSX1 en cinta, manuales de programación para MSX1. También me gustaría saber si alguien posee el conector y controlador para conectar una unidad de disco a un Spectravideo 728. Enviar lista de programas y ofertas a;

César Gómez Rodríguez
Doniños - Fontáns 136
15993 Ferrol
La Coruña
☎ (981) 32 60 53

Interesado en comprar el MSX-1 Sanyo MPC-200, con unidad de disco Mitsubishi ML-30F.

☎ (91) 858 13 00
Preguntar por Andrés hijo

Urge comprar interface unidad de disco o disquetera 2DD externa.
Interesados ponerse en contacto con Ginés Viciana
☎ (953) 65 04 72 (Jaén)

v e n d o

Vendo cuatro tomos de informática y computación de Argos Vergara. También vendo revistas MSX Club y Extra, encuadernadas, e impresora de 80 columnas Sony. Interesados, contactar en los siguientes teléfonos:
☎ (927) 27 16 04,
☎ (943) 59 29 86.
Juan Fdo. Molano.

Vendo los siguientes cartuchos a 3000 ptas. cada uno: USAS, Rastan Saga, Andorogynus.
Escribir o llamar a:

Miguel Angel Vives Fora
C/. Ansias March nº 59
12500 Vinarós
(Castellón)
☎ (964) 45 34 28

Vendo juegos originales en cinta entre 100 y 200 ptas. como Genghis-Khan, Choy-Lee-Fut, Corsarios, también vendo paks. Vendo Rastan Saga en cartucho y Scramble Formation a 1500 ptas. cada uno, o los cambio por un cartucho con SCC. También busco FM-Pac. ☎ (98) 555 07 40 Pablo.

Interesado in intercambiar programas para MSX2 (especialmente que tengan que ver con el vídeo y titulación). Mi dirección es:
Orlando Torres Hernández
C/. Santo Domingo, 8
35500 Arrecife de Lanzarote
(Islas Canarias)

Vendo unidades de disco Panasonic 3 1/2 válidas para cualquier MSX. Adaptables como A: y B:. Duraderas.

Manuel Varela Gallego
C/. La Bañeza, 40 10-3
28029 Madrid
☎ (91) 386 31 71

Vendo monitor PHILIPS modelo CM 8802, color, de 16", auriculares, controles de color, brillo, tono, volumen, etc. en perfecto estado; para cualquier ordenador con salidad RGB o Euroconector, por 15.000 ptas. o lo cambio por PHILIPS NMS 8250, SONY HB-F700S o similar, por lo cual abonaría 5000 ptas.
Interesados, dirigirse a:
Juan C. Chavarría Glez.
Urb. Carlinda, blq. B, 7º A
29010 Málaga

Importador exclusivo

***Club HNOSTAR** ha llegado a un acuerdo con el grupo holandés **Stichting Sunrise** para distribuir sus programas en España.*

Así, pues, a partir de ahora podrás tener los últimos lanzamientos de este grupo con la máxima actualidad y enterarte de las últimas novedades. Y, como siempre, el Club HNOSTAR ofrece los mejores precios para el usuario. Y recuerda que comprando software original ayudas a mantener el sistema.

Ya puedes efectuar hoy mismo tu pedido. Para ello, sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón adjunto. Puedes pagar de las diversas formas que siempre te ofrecemos.

Cupón de pedido

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a:

CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 Santiago de Compostela
(La Coruña) Tel. (981) 80 72 93

MoonBlaster	MSX2, 3x1DD, 128 kB RAM	**4125**	
Bozo's Big Adventure	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	**1500**	
Pumpkin Adventure II	MSX2, 4x2DD, 128 kB RAM	**3950**	
Giana Sisters	MSX2, 1x1DD, 128 kB RAM	**2250**	
MB Music disk #2	MSX2, 1x2DD, 64 kB RAM	**1125**	
The Witch's Revenge	MSX2, 3x2DD, 128 kB RAM	**3375**	
Blade Lords	MSX2, 1x1DD, 64 kB RAM	**3375**	
Retaliator	MSX2, 1x2DD, 128 kB RAM	**3000**	
**SCREEN 11 Designer*	MSX2+, 1x2DD, 64 kB RAM	**3375**	

Gastos de envío: **+125** (certificado) ó **+ 250** *(contrarrembolso)*

TOTAL

(*) Disponible pronto (presentación en la Feria de Zandvoort)